

独自コンテンツの創出を起点に 笑顔や感動を提供し、社会課題を解決します

当社は、企業理念のもと、「培ってきた資本」と「持続的な成長基盤」を活用し、事業活動を通じて独自の人気コンテンツ (IP) を創出しています。
更に、そのIPを様々な分野に展開することで、事業を拡大させています。
これらの活動を通じて財務・非財務価値、言い換えればゲームによってもたらされる幸せを提供することで、社会課題の解決にも貢献しています。

企業理念
遊文化を
クリエイトする
感性開発企業・
カプコン

心豊かな
生活への欲求

世代や地域間の
コミュニケーション
ギャップ

社会課題

産業の新陳代謝

地方産業の低迷

日本の国際的な
地位の低下

開発投資 **253** 億円

→ CFOが語る財務戦略／P43

開発人材 **2,285** 名

→ 開発トップが語る
開発戦略／P47

保有するIP
(ミリオンヒットシリーズ) **19** シリーズ

→ 主な知的資産 (IP)／P07

培ってきた資本

事業活動

企画

開発

品質
管理

販売
プロモーション

人気
コンテンツ
の創出

持続的成長の基盤

開発人材の育成と活用

→ 開発トップが語る開発戦略／P47

社会との関係

お客様・地域社会・従業員・取引先・株主

→ 社会とカプコン／P57

コーポレート・ガバナンス

→ コーポレート・ガバナンス／P63



→ IPの有効活用 / P09

アミューズメント施設「プラサカプコン」の運営、遊技機の開発・販売、eスポーツ大会の開催などを自社で展開しています。

自社の
マルチメディア
展開

家庭用ゲーム



PCオンライン

ゲームのマルチ
プラットフォーム展開
2021年3月期売上
753
億円



モバイルコンテンツ

ダウンロード
コンテンツ協業で
マルチメディア
展開イベント
コンサート、舞台出版・キャラクターグッズ
攻略本、イラスト集、
フィギュア、など

ハリウッド映画化発表

2 件

他社との協業により、オリジナルコンテンツのハリウッド映画化を実現。その他には、アニメ、舞台、イベント、出版など様々な分野に展開しています。

→ IPの有効活用 / P09

健全なゲーム文化
の提供

年間ゲーム販売本数

3,010 万本

→P02

教育支援活動

14 回

→P61

コミュニケーション
を活性化シニアツアー
累計参加者**2,582** 名

→P58

非財務の
OUTPUT

社会的価値

新卒採用

163 名

→P47

自治体等への協力

6 件

→P60

ゲーム市場発の
イノベーション

地方創生に貢献

日本への信頼や
好意の獲得